RING OF SIAS

PlayStation

ごあいさつ

このたびは、アテナの "PlayStation" 専用ソフト『リング　オブ　サイアス』を、お買いあげいただきまして誠にありがとうございました。ご使用の前に、取り扱い方、使用上の注意など、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「解説書」は大切に保管してください。

メモリーカードご使用について

『リング　オブ　サイアス』では、ゲームの進行をメモリーカードに記録（セーブ）することができます。使用ブロック数は、１ブロックです。お手持ちのメモリーカードに空きがない場合は、カード内の不要なデータを削除するか、新しいメモリーカードをご用意ください。

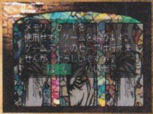
◆警告メッセージについて◆

ゲームスタートの時に、メモリーカードに関して、下記のようなメッセージが表示されます。



『メモリーカードがありません。メモリーカードを差し込んでください。』

メモリーカード差込口１にメモリーカードが差し込まれていない時に表示されます。



『メモリーカードを使用せずにゲームを始めます。
ゲームデータのセーブは行えませんが、よろしいですか？』
「はい」／「いいえ」

「はい」を選んだ場合、ゲームはできますがデータの保存（セーブ）はできません。セーブを行いたい場合は、メモリーカード差込口１にメモリーカードを差し込んでから「いいえ」を選んでください。



『データを消去してもよろしいですか？』　「はい」／「いいえ」

データ消去を選ぶと表示されます。「はい」を選ぶとデータは消去されます。

◆注　意◆

- セーブ中に " Saving ... " とメッセージが出ます。この時にメモリーカードを抜き取ると、データを壊してしまう場合があるので、行わないでください。
- セーブ中に電源を切るとメモリーカード内のデータを壊してしまう場合があるので、行わないでください。
- データがセーブできない場合、メモリーカードが正しく接続されているか確認してください。
- データをロードできない場合、メモリーカードが正しく接続されているか、セーブしたデータがあるか確認してください。
- ロードできるが正常な動作をしない場合、セーブデータが壊れてしまった可能性があります。一度削除または初期化を行ってから再度セーブしてください。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック

SLPS 00207

Contents

Prologue

SLPS 00207

禁じられた神の秘術、すなわち生命創造の研究を完成させた魔女ベアトリスは、大陸征服の第一歩として、闇より創り出した軍勢を、神聖都市ジュールへと差し向けたのだった。奇しくも、ジュールの第二王子サイアスが、恋人でもある女戦士ラディアとともに、魔女の城へと潜入する直前の出来事であった。サイアスとラディアを欠いたジュールは、歴戦の勇士ガランの奮闘もむなしく、ついに陥落した。そしてサイアスも、ラディアが囚われの身となってしまっては、剣を捨て、魔女の捕虜となるしかなかったのであった。それから三年の月日が流れた……。

"Ring of Sias"

as

Your Own Entertainment

SLPS 00207

本作は、画面上に表示されるテキストを読み進めてゆく、小説タイプのアドベンチャーゲームです。普通の小説と異なるのは、美しいグラフィックスや幻想的なサウンド、そして臨場感溢れる効果音の数々が、ストーリーを盛り上げてくれる点でしょう。さらにボタンを押し、テキストを読んでゆくと、そこに選択肢が登場します。これは登場人物達のつぎの行動を、プレイヤーであるあなたが選ぶことができるという意味です。登場人物の設定などを把握するために、最初は、基本的なルートであるストーリー（選択肢を全てⅠで進行するタイプ）をプレイされることをお勧めします。どの選択肢を選んでもゲームオーバーになってしまうことはありません。物語を、こうなったらおもしろいだろうなと思う方向へと演出（ディレクション）できる『リング オブ サイアス』は、あなたも物語の作者のひとりとなれる、まったく新しいタイプのゲームなのです。

How To Play



コントローラの操作方法

【両手操作】	ゲーム中の操作	セーブファイル画面	備　考
方向キー	●選択肢の選択	●ファイルの選択	△/□ボタンと同機能
○ボタン	●文章/ページ送り ●選択肢の決定	●決定	L２/R２ボタンと同機能
×ボタン	●ページ戻し	●キャンセル	L１/R１ボタンと同機能
スタートボタン	●ページ戻し操作中の最新ページスキップ	●未使用	ゲームスタート
セレクトボタン	●未使用	●未使用	

便利な片手操作方法

【片手操作・左】	【片手操作・右】	ゲーム中の操作	セーブファイル画面	備　考
方向キー	□ボタン △ボタン	●選択肢の選択	●ファイルの選択	
L２ボタン	R２ボタン	●文章/ページ送り ●選択肢の決定	●決定	○ボタンと同機能
L１ボタン	R１ボタン	●ページ戻し	●キャンセル	×ボタンと同機能

SLPS 00207

ゲームスタート



ディスクを本体にセットして、電源を入れます。その後オープニングムービーがスタートしますが、スタートボタンを押すことで、ムービーを中断させてゲームを始めることができます。

ゲーム内容のセーブ



このゲームではゲームの進行は自動的にメモリーカードに記録されます。その際、画面上に " Saving ... " とメッセージが出ます。ゲームをスタートする時点でメモリーカードを使用するか使用しないかを決定するファイル選択が現れます。セーブしたい時、前回セーブしたデータの続きから遊びたい時には、このファイル選択画面でメモリーカードを差し込んで下さい。セーブ機能には前回読んだ最終章の記録と、既に何回エンディングを迎えたか、などのデータが記録されます。

■メモリーカードは別売りです。

コンティニュー

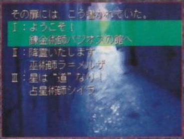
ゲームを再会する場合はファイル選択画面で遊びたいファイルを選択します。前回読んだ最終章から始めたい時は「続きから」を選び、また新たに物語を読み始めたい時は「最初から」を選択してください。

セーブファイルの消去



このゲームでは最大 3 つのファイルを持つことができますが、新たなファイルを持ちたい場合にはメモリーカードを変えるか、いずれかのファイルを消去して新たなファイルをつくることができます。

選択肢が登場したら



物語の中にプレイヤーや、周囲の人物・行動などに関する選択肢が登場します。自分の選びたい選択肢を方向キーで選び選択肢を決定します。画面では選んだ選択メッセージの色が変わります。ゲームの隅々まで楽しむ為には、選んだ選択肢をメモしておくのも良いでしょう。

Characters

このゲームの特徴は、30人を超える
登場人物たちの思惑が複雑に交錯する点です。
あなたの選ぶ選択肢によって、その人生や運命も、大きく変わって
くるでしょう。しかし、彼らが、どういった過去を背負っているのかを
知らなければ、その楽しみも半減してしまいます。
まずは、28人の主要キャラクターを頭に入れておくことをお勧めします。



魔女ベアトリスと、その下僕たち……

ベアトリスが強大な魔力によって築き上げた城は、
彼女に創り出された闇の者の巣窟と化していた。



ベアトリス

以前は《闇のしずく》通りの住人として
錬金術の研究を行っていたが、
その暗黒面に魅せられ、魔女となった。
生命創造の秘術を駆使し、
闇から四天王を創り出すことに成功、
大陸の征服を企んでいる。
また破壊の呪文《闇の言葉》の使い手でもある。



囁き

四天王のひとりで、
女性の姿をした邪悪な樹の精。
指先から伸ばす無数の根によって
相手の皮膚を突き破り、
その生き血を吸うことで
美しさを保っている。



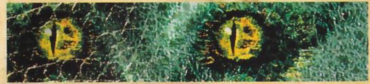
唸り

四天王のひとり。
コウモリやネズミに化けることのできる力を持った
吸血鬼である。
血を吸った者を、自分の下僕とすることができる。



叫び

四天王のひとり。
大気を自在に操り、音を消したり、
また創り出したりする能力を持っている。
老人の姿をしているが、
それは彼の支配する仮の肉体でしかない。



ゲルゴア

トカゲと人間をかけ合わせたような姿をした化け物。
闇の軍勢の下級兵士として、
ベアトリスによって闇より創り出された。



呟き

少年の姿をした、四天王のひとり。
自分の影を使って、
相手の動きを止めることのできる力を持つ。
しかし、人間と争うことに
疑問を感じはじめている。



ギール

先の大戦で滅びたとされる鬼族の最後の生き残り。
狼と鬼をかけ合わせたような容姿をしており、
相手か自分のどちらかが死ぬまで闘いつづけるほど好戦的な種族。
ベアトリスによって育てられた。



神聖都市ジュール……

神ソルークを信奉し、闇を駆逐する呪文《聖なる言葉》を
自在に使いこなす者たちの国ジュールは、
しかし闇の軍勢の襲撃により、三年前に滅ぼされてしまっている。



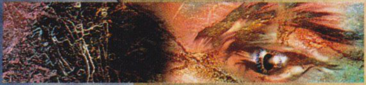
サイアス

ジュールの第二王子にして、本作の主人公。
魔女によって記憶を消され、
指輪に封じこめられてしまうが、
ゲルゴアの体を使って、魔女の城から逃亡した。



ラディア

サイアスの許嫁。
美しい女性でありながら、剣の達人。
サイアスとともに魔女ベアトリスを追い詰めるものの、
あと一歩というところで罠にはめられ、
囚われの身となってしまう。
ジュールの出身ではないため、
《聖なる言葉》を唱えることができない。



ガラン

サイアスの右腕的な存在。
闇の四天王の襲撃を受けて壊滅させられたジュールにおいて、
奇跡的に、ひとり生き残った。
主サイアスが生きていることを信じ、
その気を追い、旅をつづけている。

《闇のしずく》通り……



セルダリア王国は城塞都市のはずれに、《闇のしずく》通りと
呼ばれる一画があった。非日常が日常と化したその場所には、
裏の世界と通じる者たちが住むというが……



バジオス

《闇のしずく》通りをまとめ上げている、
リーダー的な存在。
以前は、ベアトリスらと錬金術の研究を
していた仲だが、魔と手を結ぶことを嫌っている。



ラーメルザ

女巫術師。
百を超える年月を生きているが、
年に一度、若くして天に召された
赤子の魂を自分の体に降ろしているため、
永遠の若さを保っている。



シイラ

占星術師の老婆。
星の配列や動きから、
人の運命や将来を“視る”ことができる。
その占いは脅威的な的中率を誇るが、
金銭や名誉に興味がないため、
気に入った人物の星しか
見ようとはしない。



ゾルタナ

以前は錬金術の研究をしていたが、
それでは食ってゆくことができず、人の生死を操る
呪術に手を染め、今では呪術師を生業としている。
闇の領域に強い興味を示している。



セルダリア王国……

つぎに魔女ベアトリスが闇の軍勢を送りこむのではないか
と噂されているのが、この大陸最大の国セルダリアである。



ウェイン

正義感に溢れた王国の騎士。
リイアとの結婚を控え、彼女へ贈る指輪を探している。
ゴウベルとは親友で、牢に入れられてしまった彼の無罪を、
何とか証明しようとしている。



リイア

辺境の国サイロニアからセルダリアへとやってきた女性。
当初はウェインからの求婚を拒んでいたが、
その熱意に負け、騎士の妻となる決意を固めた。



ゴウベル

王国の騎士であったが、
大臣オスヴァルトによって謀反の罪を着せられ、
城の地下牢へと入れられてしまった。
権力欲は皆無で、強者と闘うことを生き甲斐としている。



ジドール

セルダリアの宮廷魔道師のひとり。
戦さで喉を斬り裂かれ、生死の境をさまよった。
そのときの傷の影響で、大気を複雑に振動させ、
異界の“門”を開くことのできる“声”、
すなわち《闇の言葉》を唱える力を得た。



イークス

王国の近衛兵のひとり。
ゴウベルの投獄に疑問を感じ、
大臣オスヴァルトに不信感を抱いている。
ウェインやゴウベルの兄貴のような存在。



オスヴァルト

セルダリア王国の大臣でありながら、
魔女ベアトリスに加担している男。
そのことをゴウベルに嗅ぎつけ
られそうになったことで、
彼を罪人に仕立て上げた。



トーラス

王国の兵士のひとり。
テーベスの村の近くの森にトカゲの化け物
（ゲルゴア）が出没したとの報を受け、
派遣された。出世欲が強い。



セルダリアの城塞都市の住人たち……

セルダリア城を取り巻くようにして広がる都市には、
老若男女、貧富を問わず、
じつに様々な人間たちが暮らしている。



タスカス

神聖都市ジュールで生まれたが、
諸事情からセルダリアへと移り住んだ神父。
城塞都市の人々に、神ソルークの教えを説いている。



ゼイト

盗賊ギルドに身を置くひとり。
魔女ベアトリスと通じており、
セルダリアに散る間諜たちを束ねている立場にある。
失われた指輪を探し出すように命じられている。



ロウジア

以前は　闇のしずく　通りの住人だったが、
魔女ベアトリスの強大な力に魅せられ、
その軍門に下った老魔道師。
生への執着が強く、何とか魔女に気に入られ、
不老の術の恩恵にあずかろうと考えている。



ルウ

街はずれの粗末な小屋に住んでいる少女。
父親はいないが、母ベリンダとともに、
貧しくも幸せな生活を送っている。



マーズ

同じく、盗賊ギルドのひとりで、ゼイトの弟分。
やはりベアトリスに加担しており、
セルダリアを陥落させるために動きまわっている。

SLPS 00207

世捨て人ロージムと、その"息子"……

テーベスの村の北、
広大な森を断ち切るようにしてそびえ立つバルト山。
そこには、都の喧噪を嫌ってか、
人目を忍ぶようにして暮らす老人の姿があった。





ロージム

以前は《闇のしずく》通りの住人で、
ベアトリスやバジオスらと錬金術の研究をしていた老人。
しかし、魔女となったベアトリスと闘うためには、
禁じられていた生命創造に手を染めなければならないと判断し、
セルダリアの城塞都市から姿を消した。



人造人間

世捨て人ロージムによって創り出された。
屈強な戦士たちの肉体をつなぎ合わせた肉体から
くり出される一撃は、大木さえもなぎ倒すほど。
しかしロージムは、"彼"に感情を吹きこむことができなかった。
人間に害を成す危険があったため、薬によって眠らされている。

Message



CONCEPT & SCRIPT

手塚一郎



“物語をプレイヤーの嗜好に合わせて変容させてゆく”ことをコンセプトにすえて創り出されたこのゲームは、これまでのテキスト・アドベンチャーのように一人称ではなく、三人称で語られるため、シナリオを書いたぼくでさえ驚くほどの奥行きと広がりとを持ったものに仕上がりました。スペイン・ロケを敢行した背景グラフィックス、登場人物を容易に区分するために考案されたキャラクターＣＧ、そして効果音やコーラスをフィーチャーした独創的な音楽。様々な個性の交錯と融合に彩られた本作は、その刺激に馴染んでゆくに従って、次第に心地よく感じてもらえるはずだと確信しています。想像と創造……ふたつの感性を武器に、どうか存分にお楽しみください。本日は、『リング オブ サイアス』の世界へようこそいらっしゃいました。

1996年1月28日深夜

SLPS 00207



MUSIC

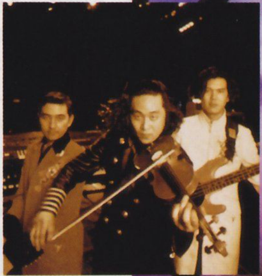
斉藤恒芳 (クライズラー＆カンパニー)

ゲーム音楽の仕事を頂いてまず感じたのは、今までに聴いたこともないゲーム音楽、自分の個性が表現できる物を創りたいなということです。ゲームも暇があればわりと遊んでいた方なので、自分だったらこうしたい、なんて希望はあったんですよね。シナリオの手塚さんと打ち合わせをして、
それが“ファンタジー”な世界観であるということを聴き、僕の頭の中では'95年の春に訪ねたスペインのセゴビアのイメージが思い出されました。中世の面影を多く残すその街はとても印象的で、多くのメロディラインが容易に創造できたのです。さらにゲームの撮影をした方からロケ地がスペイン北部だと聴いて、その時浮かんだ多くのメロディフレーズを自信をもって楽曲に盛り込みました。クライズラー＆カンパニーという名前からはなれて音楽を創りましたが、このゲーム音楽の中に斉藤恒芳という個性と、そしてその中にもやはりクライズラー＆カンパニーが生きている、ということを感じて頂ければ、そして何よりもゲームを楽しんで頂ければ幸いです。

1995年12月29日

THEME MUSIC

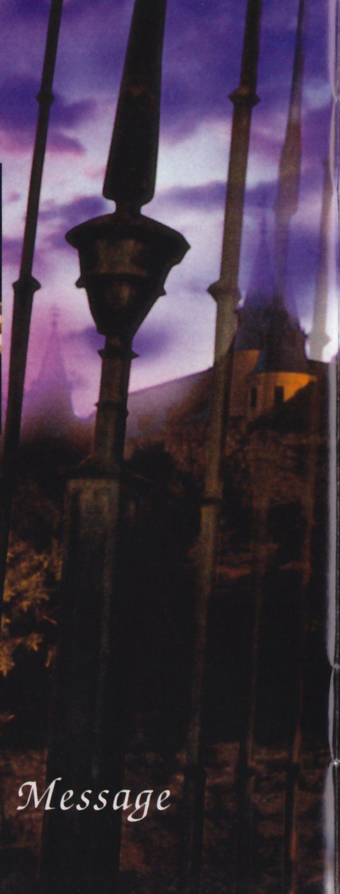
クライズラー&カンパニー

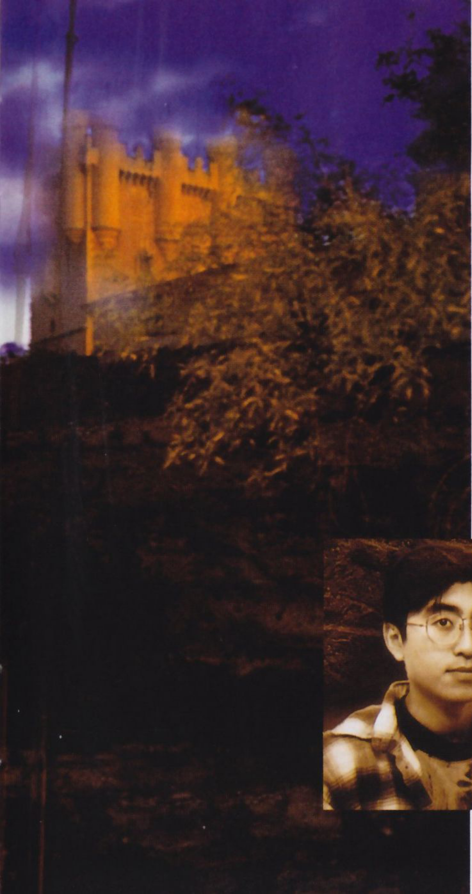


昨年暮れ、初のヴォーカル曲「TO LOVE YOU MORE」(TVドラマ「恋人よ」主題歌)をリリースして、新たな土壌においても皆さんから好評を博した、と、自負しておりますがクライズラー＆カンパニーの新しい活動の中になんと！今度はゲーム音楽が登場。それもオープニングテーマ曲。新たな試みにしては責任重大。ゲームをたちあげた時に俺たちの曲がいきなりかかる！これはもう気合いを入れて創るしかない！ということで3人が3人暑い夏(録音は昨年の夏だった)にさらに熱くなって制作したのが、このテーマ曲なのだ。とにかく生音をふんだんにとりいれゴージャスで個性的なものに仕上がったのではないか！と自信をもってお届けします。今度、コンサートなどでも披露してみたい！と思っているのですが・・・。ゲームを遊んだ皆さん、ぜひ、クライズラー＆カンパニーのコンサートへお出かけ下さい。アルバム「フォルティシモ」ベスト盤もでてま～す。

1996年1月

SLPS 00207





CHARACTER DESIGN & CG

高 橋 政 輝

今回この作品では登場人物のグラフィックを担当しました。

実は当初は気楽に考えていたのですが、いざ仕事を始めてみると、自分で心掛けた、今までにないタイプのゲームのグラフィックという点と、手塚氏からの依頼である、目のアップだけでキャラクターの描き分けをするという、この２点の難しいこと難しいこと。自分の技量の未熟さを痛感させられましたが、グラフィックのイメージに関しては本当に自由にやらせてもらえ、やりがいあるたいへん楽しい仕事でもありました。ゲーム関係でキャラクターのデザイン等の仕事はいくつかしてきたのですが、考えてみると、画面上で僕の絵を直接見てもらうというのは今回が初めてのことで、印刷されることを前提とした「絵」とはまた違った緊張感が仕事にも良い影響をもたらしたようにも感じられます。少なくともあまりゲームらしくない（多分いい意味で）グラフィックにはなったかな、と少しうぬぼれつつ、今１月現在は、早くこのゲームで遊べる日を楽しみにしてます。

1996年1月29日



20

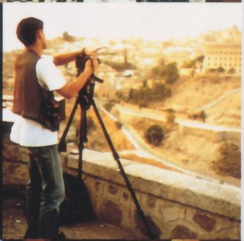
SLPS 00207



















CONCEPT & SCRIPT	ICHIRO TEZUKA
MUSIC	TSUNEYOSHI SAITO (KRYZLER & KOMPANY)
THEME MUSIC	KRYZLER & KOMPANY
CHARACTER DESIGN & CG	MASAKI TAKAHASHI

~THEME MUSIC CREW~

COMPOSE & KEYBOARD	TSUNEYOSHI SAITO
VIOLIN	TARO HAKASE
BASS	YOSHINOBU TAKESHITA
MANIPULATING	TERUO KONISHI MAKOTO YAMAKI

~MUSICIANS & SOUND STAFF~

VIOLIN	TARO HAKASE
VOCAL	NAMI SAGARA YUTAKA KAWASHIMA
PIANO	TSUNEYOSHI SAITO
SOUND EFFECT	MITSUHIRO TABATA
RECORDING ENGINEER	TATSUHITO NARUSE
ASSISTANT R. E.	HARUYUKI YAMANAKA
INSTRUMENTAL CREW	NAOMI SUGAWARA
ARTIST MANAGER	MOTOHIKO HOSONO
EXECUTIVE MANAGER	TAKEAKI KIDO

~GAME STAFF~

GAME DIRECTOR	OTA HACHIOJI
SOUND CONTROL	KAZUO OIKAWA
GRAPHICS	YOSHIHIRO MARUYAMA
PHOTOGRAPH	RYOJI TAKASE
BACK GROUND CG	KAZUNORI MARUYAMA
PROGRAM	PEP
PUBLIC RELATIONS	HIROO MOMOSE
DIRECTION	PARSLEY PROMOTION INC.
ASSISTANT PRODUCER	KAYOKO HIRAI
PRODUCER	EIJI TAKEISHI
EXECUTIVE PRODUCER	SAKAE NAKAMURA

~DESIGN & CG STAFF~

PACKAGE CG	MASAKI TAKAHASHI
EDITORIAL CG	K.HIRAI MAKI YAMAGUCHI
EDITORIAL DESIGN	PARSLEY PROMOTION

SPECIAL THANKS TO

MASAHIRO KOYAMA
bAsHee
TATSUYA NOZAKI
YOSHIHIKO TOMITA
SAL KURE

EIN ASSOCIATES INC.
GRIOT
ONKIO HAUS
STUDIO IMPULSE

STUDIO BENT STUFF INC.
AQUABIT PIXEL WORKS
PARSLEY PROMOTION INC.

SABURO YAMAUCHI
B.C.L INC.

EPIC / SONY RECORDS

PRESENTED BY

Athena



Athena

株式会社アテナ
〒160 東京都新宿区坂町28-6

SLPS 00207